

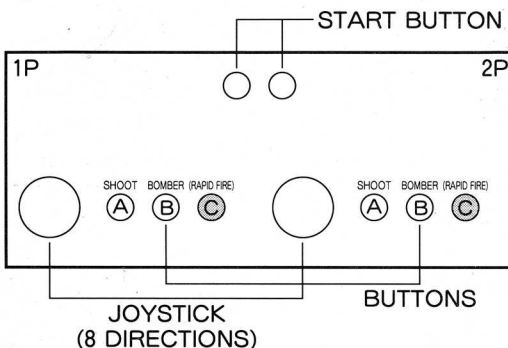
DONPACHI

ATLUS

●仕様

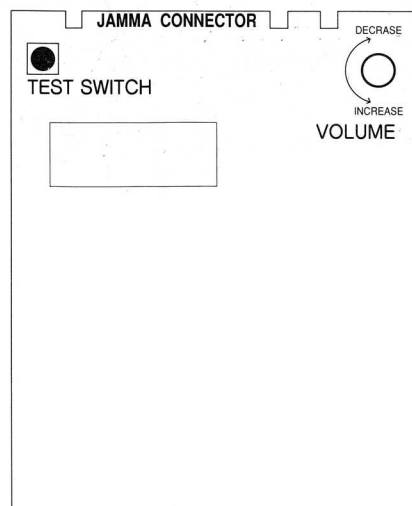
- ◇NAME OF GAME DONPACHI
- ◇CONTROL PANEL ONE-SIDE 2P
 - JOYSTICK 2 PCS (8 DIRECTIONS : ONE EACH FOR 1P, 2P)
 - BUTTONS 4 PCS (2EACH FOR 1P, 2P)
- ◇EDGE CONNECTOR STANDARD JAMMA CONNECTION
- ◇CRT MONITOR VERTICAL SCREEN

●CONTROL PANEL



※USE [CONFIGURATION] MODE TO SET C BUTTON.

●PCB DIAGRAM



●TABLE OF PC BOARD CONNECTORS

(1) Required Power Supply

+5 V	+0.5 V	(MIN 4.0 A)
-0.1 V		
+5 V	±0.5 V	(MIN 1.0 A)

(2) Standard of Edge Connector

JAMMA Standards

(3) Edge Connector Terminal Layout

Soldered Side	Terminals	Parts Side
G N D	A 1	G N D
G N D	B 2	G N D
+ 5 V	C 3	+ 5 V
+ 5 V	D 4	+ 5 V
	E 5	
+ 12 V	F 6	+ 12 V
Wrong Insertion Protection Key	H 7	Wrong Insertion Protection Key
Coin Counter 2	J 8	Coin Counter 1
Coin Lockout 2	K 9	Coin Lockout 1
Speaker (-)	L 10	Speaker (+)
Audio (GND)	M 11	
Video GREEN	N 12	Video RED
Video SYNC	P 13	Video BLUE
Service Switch	R 14	Video GND
	S 15	Test Switch
Coin Switch 2	T 16	Coin Switch 1
START Switch 2	U 17	START Switch 1
2P Control 1 UP	V 18	1P Control 1 UP
2P Control 2 DOWN	W 19	1P Control 2 DOWN
2P Control 3 LEFT	X 20	1P Control 3 LEFT
2P Control 4 RIGHT	Y 21	1P Control 4 RIGHT
2P PUSH A SHOTS	Z 22	1P PUSH A SHOTS
2P PUSH B BOMBERS	a 23	1P PUSH B BOMBERS
(2P PUSH C RAPID FIRE)	b 24	(1P PUSH C RAPID FIRE)
	c 25	
	d 26	
G N D	e 27	G N D
G N D	f 28	G N D

※For optimum of this machins. supply desijinated voltage where applicable

●TEST MODE

PRESS THE TEST SWITCH ON THE PCB (OR ON THE CABINET) FOR 4 SECONDS AND THE COLOR PATTERN AND CROSS HATCH WILL BE DISPLAYED AND YOU WILL ENTER THE [TEST MODE]. THE FOLLOWING WILL APPEAR WHILE IN [TEST MODE] :

◇INPUT CHECK

◇CONFIGURATION

◇SOUND CHECK

USE THE 1P JOYSTICK TO SELECT, PRESS 1P A BUTTON TO SET. HOLD THE TEST SWITCH DOWN AGAIN TO RETURN TO GAME MODE.

◇INPUT CHECK

DISPLAYS CURRENT SETTINGS. [ON] WILL BE DISPLAYED NEXT TO ALL CORRESPONDING INPUTS.

HOLD THE TEST SWITCH DOWN AGAIN TO RETURN TO GAME MODE.

◇SOUND CHECK

SELECT WITH THE JOYSTICK, PRESS A BUTTON TO LISTEN AND PRESS B BUTTON TO STOP.

HOLD THE TEST SWITCH DOWN AGAIN TO RETURN TO GAME MODE.

◇SOUND CHECK

1. CONTINUE	NORMAL CONTINUE	SAME NUMBER OF COINS AS GAME START
	DISCOUNT CONTINUE	GAME START : 2COINS/1PLAY CONTINUE : 1COIN/1PLAY
2. MONITOR	NORMAL SCREEN	NORMAL
	INVERT SCREEN	INVERT
3. RAPID FIRE BUTTON	C BUTTON NOT USE	NOT USED
	FULL-AUTO	C BUTTON-RAPID FIRE
4. DEMO SOUND	ADVERTISE SOUND ON	DEMO SOUND ON
	ADVERTISE SOUND OFF	DEMOSOUND OFF
5. COIN SLOT 1	1COIN 1PLAY	SETTINGS FOR COIN SLOT 1
	1COIN 2PLAYS	
	2COINS 1PLAY	
	3COINS 1PLAY	
6. COIN SLOT 2	1COIN 1PLAY	SETTINGS FOR COIN SLOT 2
	1COIN 2PLAYS	
	2COINS 1PLAY	
	3COINS 1PLAY	
7. GAME DIFFICULTY	B (NORMAL)	
	A (EASY)	
	C (HARD)	
	D (VERY HARD)	
8. EXTEND	PLEASE REFERENCE THE SCREEN	
9. HERO COUNTS	3 CHANCES	
	5 CHANCES	
	2 CHANCES	
	1 CHANCE	
10. CONTINUE	CONTINUE ON	
	CONTINUE OFF	

PRESS THE TEST SWITCH DOWN AFTER ALL CHAGES HAVE BEEN MADE AND THE GAME WILL RETURN TO THE GAME SCREEN AUTOMATICALLY SAVING ALL CHANGES.

SHOULD THE UNIT BE MODEIFIED
WITHOUT PRIOR APPOVAL,
WE ARE NOT LIABLE FOR ANY DAMAGE
INCURRED.

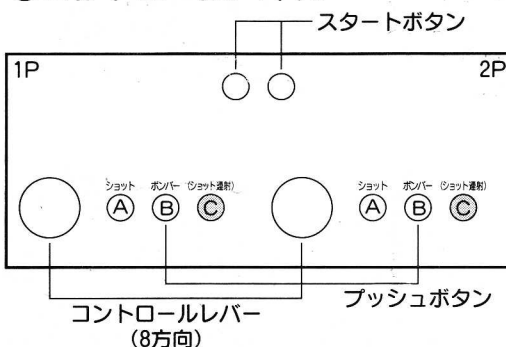
首領蜂 DonPachi

ATLUS

●仕様

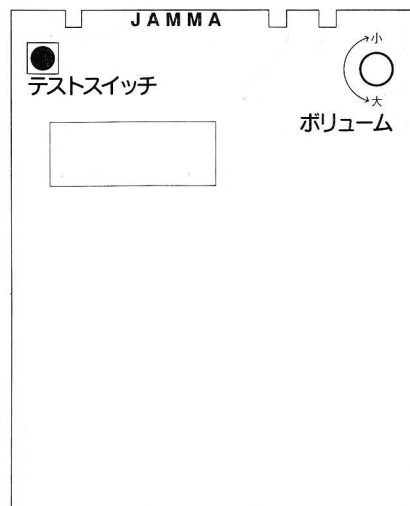
- ◇ゲーム名 首領蜂 DonPachi
- ◇コントロールパネル 片側 2P仕様
レバースイッチ 2個(8方向: 1P、2P各1個)
ボタンスイッチ 4個(1P、2P各2個)
- ◇エッジコネクタ JAMMA規格準拠
- ◇使用モーター タテ画面

●コントロールパネル



※Cボタンは「CONFIGURATION」にて 設定した
ときのみ可能。

●PCボードの説明



●PCボードコネクタ表

(1) 電源電圧

+5V	+0.5V	(MIN 4.0A)
-5V	-0.1V	
+5V	±0.5V	(MIN 1.0A)

(2) エッジコネクタ仕様

JAMMA 規格準拠

(3) エッジコネクタ端子配置図

半田面	端子番号	部品面
GND	A 1	GND
GND	B 2	GND
+5V	C 3	+5V
+5V	D 4	+5V
	E 5	
+12V	F 6	+12V
誤挿入防止キー	H 7	誤挿入防止キー
コインカウンター2	J 8	コインカウンター1
コインロックアウト2	K 9	コインロックアウト1
スピーカー (-)	L 10	スピーカー (+)
オーディオ (GND)	M 11	
ビデオ GREEN	N 12	ビデオ RED
ビデオ SYNC	P 13	ビデオ BLUE
サービス スイッチ	R 14	ビデオ GND
	S 15	テスト スイッチ
コイン スイッチ 2	T 16	コイン スイッチ 1
スタート スイッチ 2	U 17	スタート スイッチ 1
2P コントロール 1 UP	V 18	1P コントロール 1 UP
2P コントロール 2 DOWN	W 19	1P コントロール 2 DOWN
2P コントロール 3 LEFT	X 20	1P コントロール 3 LEFT
2P コントロール 4 RIGHT	Y 21	1P コントロール 4 RIGHT
2P PUSH A ショット	Z 22	1P PUSH A ショット
2P PUSH B ボンバー	a 23	1P PUSH B ボンバー
(2P PUSH C ショット連射)	b 24	(1P PUSH C ショット連射)
	c 25	
	d 26	
GND	e 27	GND
GND	f 28	GND

※電源電圧はできるだけ正確に合わせてください。

●TEST MODE

PCB上または、筐体のテストスイッチを約4秒押し続けることにより、カラーパターン、クロスハッチの表示と同時に「TEST MODE」に入ります。「TEST MODE」では以下の項目が表示されます。

◇INPUT CHECK (入力チェック)

◇CONFIGURATION (ゲーム状態の設定)

◇SOUND CHECK (サウンドテスト)

各項目へは、1Pレバーで選択し、1P Aボタンで決定します。

「TEST MODE」中に、再度テストスイッチを押し続ける事により、ゲーム画面に戻ります。

◇INPUT CHECK

レバーやボタンに状態を表示します。入力があると、対応する部分に「ON」と表示します。

再度テストスイッチを押し続ける事により、ゲーム画面に戻ります。

◇SOUND CHECK

レバーで選択し、Aボタンでサウンドスタート。Bボタンでストップします。再度テストスイッチを押し続ける事により、ゲーム画面に戻ります。

◇SOUND CHECK

1. コンティニュー 料金設定	NORMAL CONTINUE	料金設定と同コイン数
	DISCOUNT CONTINUE	料金設定に関係なく、 ゲームスタート時 2COIN/1PLAY コンティニュー時 1COIN/1PLAY
2. モニター 画面反転	NORMAL SCREEN	通常
	INVERT. SCREEN	反転
3. 連射ボタン	C BUTTON NOT USE	連射無し
	FULL-AUTO	Cボタンでショット連射有り
4. デモ中の 効果音	ADVERTISE SOUND ON	デモサウンド有り
	ADVERTISE SOUND OFF	デモサウンド無し
5. プレイ料金	1COIN 1PLAY	コインスロット 1 の料金設定
	1COIN 2PLAYS	
	2COINS 1PLAY	
	3COINS 1PLAY	
6. プレイ料金	1COIN 1PLAY	コインスロット 2 の料金設定
	1COIN 2PLAYS	
	2COINS 1PLAY	
	3COINS 1PLAY	
7. 難易度	B (NORMAL)	
	A (EASY)	
	C (HARD)	
	D (VERY HARD)	
8. エクステン	画面を参照して下さい	
9. プレイヤー数	3機	
	5機	
	2機	
	1機	
10. コンティニュー	CONTINUE ON	コンティニュー有り
	CONTINUE OFF	コンティニュー無し

設定終了後テストスイッチを押し続け、ゲーム画面に戻ることにより設定データが自動的にセーブされます。

取り扱いの不注意による損傷が激しい場合
修理をお断りすることがあります。